

ATARI[®] 2600[™]

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
ITALIANO
ESPAÑOL

ONE PLAYER ONLY
UN SEUL JOUEUR
EIN SPIELER ALLEIN
UN SOLO GIOCATORE
SOLO UN JUGADOR

DIG DUG*



GUS ALLEN

*DIG DUG is created and designed by Namco Ltd., manufactured under license by Atari, Inc. Trademark and
© Namco 1982.

DIG DUG

Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

*DIG DUG is created and designed by Namco, Ltd., manufactured under license by Atari, Inc. Trademark and © Namco 1982.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer un programme de jeux ATARI, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Ordinateur de Jeux-Vidéo ATARI 2600MC.

*DIG DUG wird von Namco Ltd. ausgebildet und entworfen, und unter Lizenz von Atari, Inc. hergestellt. Warenzeichen und © Namco.

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI ProgrammCassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600TM Video-Computer-System™ Spiels wird verlängert.

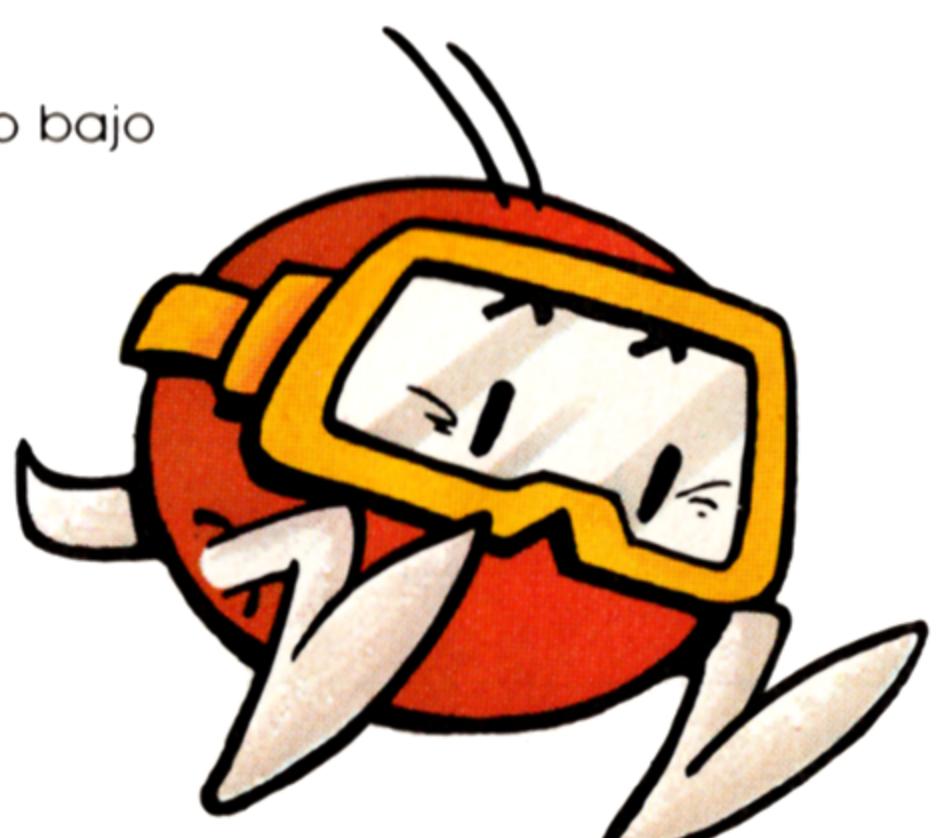
*DIG DUG è stato concepito e realizzato da Namco Ltd e fabbricato sotto licenza da Atari, Inc. Marchio di fabbrica e © Namco 1982.

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco ATARI portare sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600TM.

*DIG DUG a été créé et conçu par Namco Ltd., et fabriqué sous licence par Atari, Inc. Marque de fabrique et © Namco 1982.

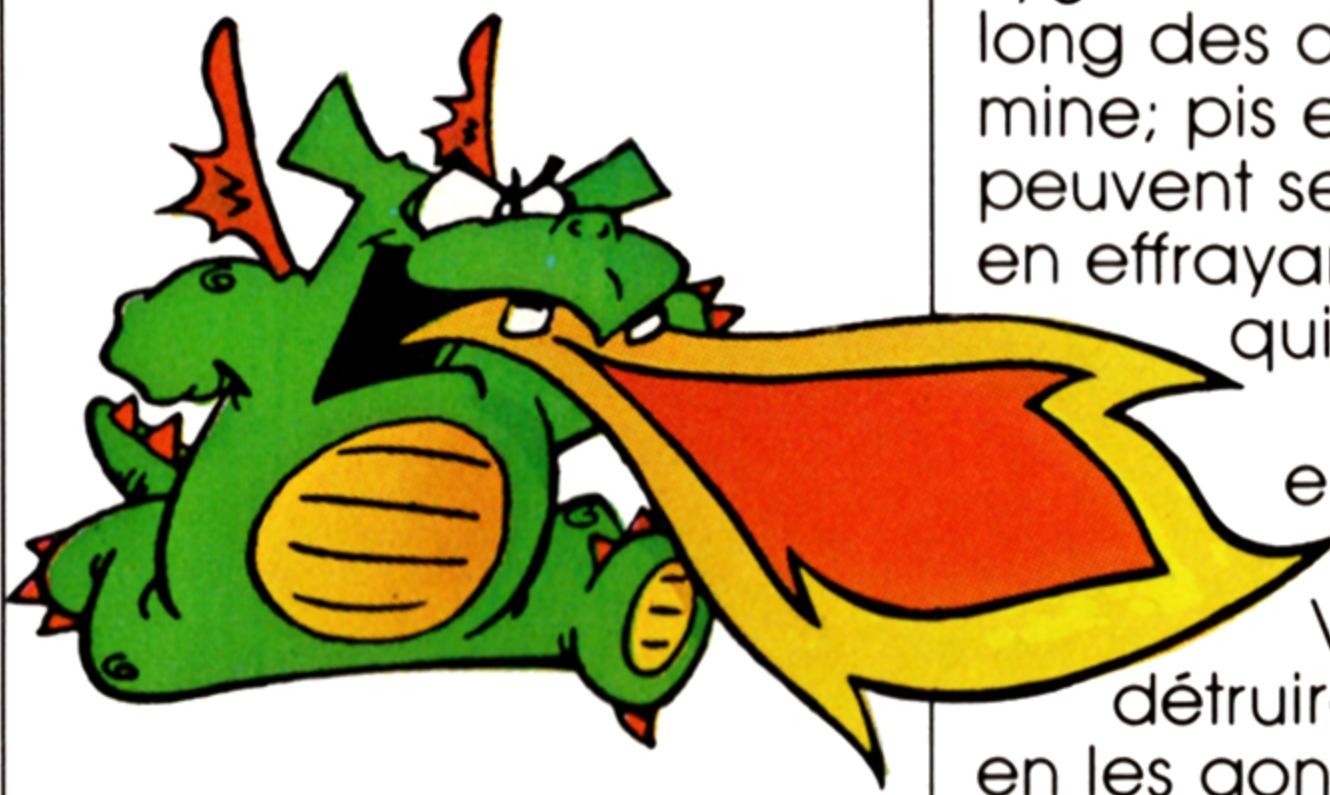
Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego ATARI gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™ ATARI 2600TM.

*DIG DUG ha sido creado y diseñado por Namco Ltd., y fabricado bajo licencia por Atari, Inc. Marca comercial y © Namco 1982.



GAME PLAY

You are Dig Dug, the underground miner. With your jet-powered shovel, you create intricate subterranean mazes. Ever on the watch for valuable vegetable prizes, you must also look out for the fierce, fire-breathing Fygar* and the mean, balloon-like Pooka* that lurk underground. Worse, Pooka and Fygar can turn into spooky ghosts that appear out of nowhere!



You can destroy meanies by pumping them up with your fire button until they burst, or by dropping boulders on them. To drop a boulder, dig under a rock, then move out of the way fast! The falling rock will crush any close-pursuing meanies. (It will crush you as well, if you don't get out of the way!).

*Pooka and Fygar are trademarks of Namco.

LE JEU

Votre nom: Dig Dug. Profession: mineur. Armé d'une foreuse à réaction, vous creusez d'inextricables labyrinthes souterrains que vous parcourez inlassablement à la recherche de précieux légumes. Mais vous devez vous méfier de Fygar*, dangereuse créature cracheuse de feu, et de l'espèce de méchant gros ballon dénommé Pooka*. Fygar et Pooka errent le long des couloirs de la mine; pis encore, ils peuvent se transformer en effrayants fantômes qui apparaissent comme par enchantement!

Vous pouvez détruire vos ennemis en les gonflant jusqu'à ce qu'ils en éclatent, ou bien en les aplatisant avec des gros rochers. Pour faire tomber un rocher, creusez en dessous et écartez vous dare-dare! En tombant, l'énorme pierre écrasera tout méchant qui vous serre d'un peu trop près (et vous pulvérisera aussi si vous ne vous sauvez pas assez vite!).

*Pooka et Fygar sont marques de Namco.

SPIEL

Sie sind Dig Dug, der Bergarbeiter unter der Erde. Mit Ihrem düsenbetriebenen Schaufellader schaffen Sie verwickelte unterirdische Labyrinthe. Sie müssen unaufhörlich auf wertvolle Gemüsepreise Ausschau halten, sich dabei aber auch vor dem wilden, feuerspeienden Fygar* und dem gemeinen, ballonartigen Pooka* in acht nehmen, die unter der Erde lauern. Was noch schlimmer ist, Pooka und Fygar können sich in gruselige Geister verwandeln, die ganz plötzlich auftauchen!

Sie können Gemeinlinge vernichten, indem Sie diese mit Ihrem Feuerknopf solange aufpumpen, bis sie platzen, oder Sie können Felsblöcke auf sie fallen lassen. Wenn Sie einen Felsblock fallen lassen wollen, graben Sie unter einem Felsen, und dann heißt es: mach ein bißchen dalli, nur weg! Der fallende Felsblock zermalmt einen oder mehr Gemeinlinge, die Ihnen hart auf der Ferse sind. (Er wird

*Pooka und Fygar sind Warenzeichen der Namco.

IL GIOCO

Sei Dig Dug, il minatore sotterraneo. Con la tua vanga a reazione scavi degli intricati labirinti sotterranei. Sempre all'erta per scoprire i preziosi premi di frutta e verdura, devi anche far attenzione al feroce Fygar*, dall'alito di fuoco, ed al cattivissimo Pooka*, a forma di pallone, tutti e due in agguato sottoterra. E per peggiorare la cosa, sia Pooka che Fygar possono trasformarsi in spaventosi spettri ed apparire improvvisamente dal nulla!

Puoi distruggere i mostri pompadoli col pulsante di "tiro" finchè non scoppiano, o facendogli cadere dei massi sopra. Per far cadere un masso, scava sotto una pietra e poi togli di mezzo al più presto! La pietra cedendo schiaccerà i mostri che ti inseguono. (Ma schiaccerà pure te, se non ti togli di mezzo!)

EL JUEGO

Usted es Dig Dug, el minero subterráneo. Con su pala de propulsión a chorro, puede crear complicados laberintos bajo tierra. Siempre al acecho de valiosos premios vegetales, también tiene que andar ojo alerta por el feroz Fygar*, que exhala fuego, y por la ruin Pooka*, que se parece a un globo y se esconde bajo la tierra. Lo peor es que Pooka y Fygar pueden convertirse en fantasmas espantosos que salen de la nada.

Usted puede destruir a los monstruos, hinchándolos con su botón de fuego hasta que se revienten, o con dejar caer en ellos rocas enormes. Para dejar caer una roca, excavé debajo de una piedra, ¡y muévase pronto! La roca que cae aplastará a los monstruos que siguen cerca (también le aplastará a usted, si no se quita de allí).



*Pooka e Fygar sono marchi della Namco.

*Pooka y Fygar son marcas de Namco.

Your underground mine is composed of four layers of dirt. You receive more points for blowing up meanies in the bottom layers than in the top soil.

A valuable prize—usually a vegetable—appears once per round at the same spot where you started digging. It appears for only a few seconds so watch carefully for it!

A round ends when you destroy all the meanies or when the last meanie escapes. In later rounds game play becomes more difficult, and the prizes more valuable. You start the game with five lives, and earn a bonus life at 20,000 points and every 50,000 points. The maximum number of lives you can have at any one time is eight.



Votre mine traverse quatre couches de terrain. L'élimination de vos ennemis vous rapportera plus de points dans les couches inférieures que dans les couloirs plus proches de la surface du sol.

Une fois au cours de chaque manche, un prix—il s'agit en général d'un légume—apparaît à l'endroit précis où vous avez commencé à creuser. Soyez vigilant car le prix ne se présente que pendant quelques secondes!

Les manches prennent fin lorsque vous avez annihilé tous vos adversaires ou bien que le dernier de vos ennemis réussit à s'échapper. Le jeu devient plus difficile chaque fois que vous passez à la manche suivante, mais les prix rapportent une prime supérieure. Au début de la partie, vous disposez de cinq existences. Vous gagnez une nouvelle vie quand vous atteignez 20.000 points, et pour chaque tranche de 50.000 points. Vous ne pouvez jamais avoir plus de huit existences en réserve.

Sie genauso zermalmen, wenn Sie nicht sofort verschwinden!)

Ihr unterirdisches Bergwerk besteht aus vier Erdschichten. Wenn Sie Gemeinlinge in den unteren Schichten in die Luft jagen, bekommen Sie dafür mehr Punkte als in der Ackerkrume.

Ein wertvoller Preis—gewöhnlich eine Gemüseart—erscheint einmal pro Runde an derselben Stelle, wo Sie zu graben begonnen haben. Er erscheint nur während weniger Sekunden—es heißt also, gut Ausschau halten!

Eine Runde ist vollen-det, wenn Sie alle Gemeinlinge zerstören, oder wenn dem letzten Gemeinling die Flucht glückt. In folgenden Runden wird das Spiel schwieriger und die Preise werden wert-voller. Sie beginnen ein Spiel mit fünf Leben und gewinnen bei 20.000 Punkten und jeden 50.000 Punkten ein Bonus-Leben. Die maxi-male Anzahl von Leben, die Sie gleichzeitig haben können, ist acht.

La tua miniera sotterranea è composta di quattro strati. Guadagni più punti facendo scoppiare i mostri negli strati inferiori che non in vicinanza della superficie.

Un premio prezioso appare una volta durante ogni ripresa nello stesso punto dove hai cominciato a scavare. Questo compare solo per pochi secondi, quindi è meglio fare bene attenzione!

Una ripresa del gioco termina quando hai distrutto tutti i mostri oppure l'ultimo di questi fugge via. Con l'andare del tempo il gioco si fa più difficile ed i premi più preziosi. All'inizio del gioco hai cinque vite e ne guadagni una extra ai 20.000 punti ed ogni 50.000 punti. Il numero massimo di vite che puoi avere in un qualsiasi momento è otto.

Su mina subterránea está compuesta de cuatro capas de tierra. Usted recibira más puntos por estallar a las monstruos en las capas inferiores que en la capa superficial del suelo.

Un premio valioso — normalmente un vegetal — aparece una vez por partido en el mismo lugar donde usted empezó a excavar. Hay que estar atento, porque el vegetal sólo aparece por unos momentos.

Un partido termina cuando usted destruye a todos los monstruos o cuando se escapa el último de ellos. En los partidos posteriores, el juego se pone más difícil y el premio resulta más valioso. Usted comienza el juego con cinco vidas y obtiene una vida extra a los 20.000 puntos, y a cada incremento de 50.000. No puede tener más de ocho vidas en cualquier momento.



BEGINNERS' GAME

DIG DUG features an easy game variation for beginners. In this variation, there is only one pattern of tunnels, rocks, and meanies, and the meanies never turn into ghosts. Each round is identical to the previous round, with only two meanies per round. The prize is always a carrot worth 400 points. A teddy bear head indicates easy game play, and appears in the scoring display during play.

GAME CONTROLS

Be sure your controller is firmly plugged into the left controller jack on your console. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.

Move your Joystick in the direction you want Dig Dug to go. Press the red fire button once or twice to stun a meanie. Then hold the button down, or press it repeatedly to pump the meanie up until it explodes.

JEU POUR DEBUTANTS

Une des variations de DIG DUG s'adresse aux débutants: les tunnels, les rochers et les méchants sont disposés d'une seule manière et vos ennemis ne se transforment jamais en fantômes, et les manches sont toutes identiques. Deux assaillants seulement y sont à vos trousses. Le prix est toujours constitué par une carotte qui vaut 400 points. Le jeu pour débutants a pour symbole la tête d'ours en peluche qui apparaît avec les chiffres du score durant toute la partie.

COMMANDES

Assurez-vous que votre commande est bien branché dans la prise de commande gauche de votre console. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision. Pour plus de détails, référez-vous à votre notice d'emploi.

Déplacez votre levier de commande dans la direction que vous voulez donner à Dig Dug. Appuyez sur le bouton rouge de tir une ou deux fois pour

ANFÄNGERSPEIL

DIG DUG hat eine leichte Spielvariation für Beginner. Im leichten Spiel gibt es nur ein System von Tunneln, Felsblöcken und Gemeinlingen, und die Gemeinlinge werden sich niemals in Geister verwandeln. Jede Runde ist identisch mit der vorhergehenden Runde, mit nur zwei Gemeinlingen pro Runde. Der Preis bleibt immer gleich, eine Karotte, die 400 Punkte wert ist. Der Kopf eines Teddybären zeigt das Anfängerspiel an; er erscheint in der Punktezählung während des Spieles.

SPIEL-STEUERUNGEN

Überzeugen Sie sich, daß das Ihr Steuerkabel fest im linken Spielkabel-Eingang Ihres Gründgerätes sitzt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungs-Anleitung.

Bringen Sie Ihren Steuerknüppel in die Richtung, in der Sie Ihren Dig Dug bewegen möchten. Drücken Sie den roten Feuerknopf einmal oder zweimal,

IL GIOCO PER I PRINCIPIANTI

Nel gioco DIG DUG c'è una variante facile per principianti. In questa variante si ha un sistema unico di gallerie, pietre e mostri ed i mostri non si trasformano mai in fantasmi. Ogni ripresa è identica alla precedente, con solo due mostri per ripresa. Il premio è sempre una carota che vale 400 punti. Una testa d'orsacchiotto contraddistingue la variante facile, ed appare per tutta la durata del gioco per principianti.

I COMANDI

Assicurati che il comando sia stabilmente inserito nella presa di comando sinistro de su consolle. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore. Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

Sposta il comando a cloche nella direzione in cui vuoi far andare Dig Dug. Premi il pulsante rosso una o due volte per stordire un mostro. Poi tienlo schiacciato o premilo ripetutamente per pom-

JUEGO DE PRINCIPIANTES

DIG DUG ofrece una variación fácil del juego para principiantes. En el juego fácil, sólo hay un modelo de túneles, rocas y monstruos, y los monstruos, nunca se convierten en fantasmas. Cada partido es igual al anterior, y solamente hay dos monstruos por partido. El premio siempre es una zanahoria que vale 400 puntos. Un osito indica un juego fácil, y aparece a la izquierda del contador a lo largo del juego fácil.

CONTROLES DEL JUEGO

Asegúrese de conectar el control firmemente en el enchufe del control izquierdo de su consola. Mantenga el control con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor. Vea el manual de instrucciones para más detalles.

Mueva su palanca en la dirección en que quiera mover a Dig Dug. Oprima el botón rojo de fuego una o dos veces para aturdir a un monstruo. Luego mantenga oprimido el



A-Boulder
B-Fygar
C-Pooka
D-Remaining lives
E-Prize
F-Score

A-Rocher
B-Fygar
C-Pooka
D-Vies restantes
E-Prix
F-Score

A-Felsblock
B-Fygar
C-Pooka
D-Verbleibende Leben
E-Preis
F-Punktezahl

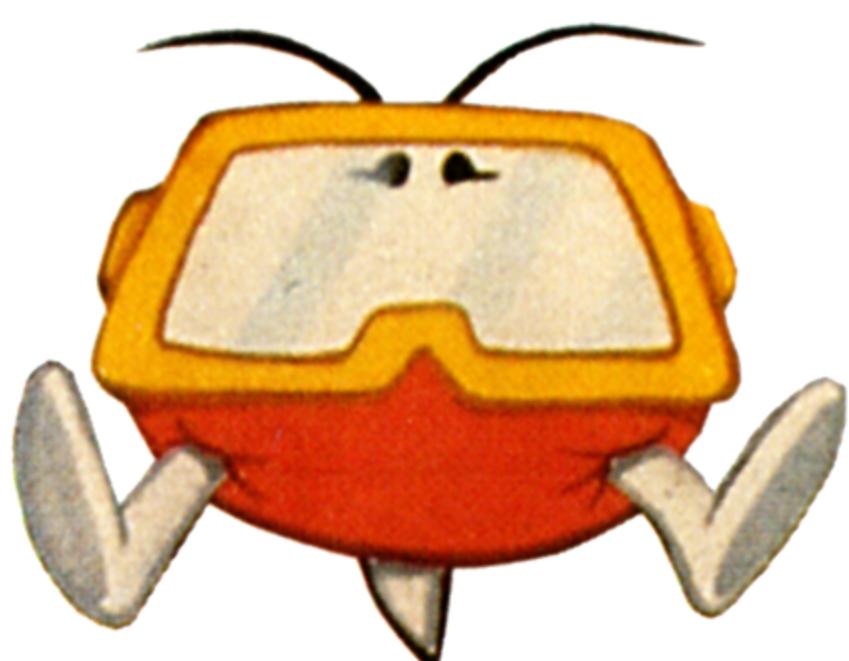
A-Masso
B-Fygar
C-Pooka
D-Vite restanti
E-Premio
F-Punteggio

A-Roca
B-Fygar
C-Pooka
D-Vidas restantes
E-Premio
F-Puntaje

To keep the skill level high, you can restart a game at the round you last played after you lose all your lives. To do this, simply press the red fire button at the end of a game, while the title **DIG DUG** appears on the screen.

CONSOLE SWITCHES

Press **GAME SELECT** to choose a normal or an easy game variation. The easy game variation is indicated by a teddy bear in the center of the screen. Press **GAME RESET** or the red controller button to start the game. Pressing **GAME RESET** will also restart a game at round one. The **DIFFICULTY** switches are not used in this game.



paralyser un adversaire, puis maintenez le bouton abaissé ou pressez-le à plusieurs reprises pour faire éclater le méchant.

Si vous désirez que le jeu reste à un niveau difficile, vous pouvez recommencer une partie à la manche où vous en étiez lorsque vous avez perdu toutes vos existences. Pour ce faire, il suffit d'appuyer sur le bouton rouge de votre commande à la fin de la partie, au moment où le titre **DIG DUG** apparaît sur l'écran.

COMMUTATEURS DE LA CONSOLE

Appuyez sur **GAME SELECT** pour choisir un niveau moyen ou facile. L'ourson en peluche apparaissant au centre de l'écran indique la variation pour débutants. Pour commencer la partie, enfoncez **GAME RESET** ou le bouton rouge de la commande. Ce sélecteur servira également pour recommencer une partie à la première manche. On n'utilise pas les sélecteurs **DIFFICULTY** dans ce jeu.

um einen Gemeinling fassungslos zu machen. Dann halten Sie den Knopf fest oder drücken ihn wiederholt, um den Gemeinling aufzupumpen, bis er explodiert.

Um die Schwierigkeitsstufe schwer zu halten, können Sie mit einem Spiel in derselben Runde neu beginnen, die Sie zum Schluß spielten, nachdem Sie alle Leben verloren hatten. Um dies zu tun, drücken Sie einfach den roten Steuerknopf am Ende eines Spiels, während die Überschrift **DIG DUG** am Bildschirm erscheint.

KONSOLENSCHALTER

Drücken Sie **GAME SELECT** um eine gewöhnliche oder leichte Spielvariation zu wählen. Die leichte Spielvariation wird durch einen Teddybär in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Drücken Sie **GAME RESET** oder den roten Steuerknopf, um mit dem Spiel zu beginnen. Durch das Drücken von **GAME RESET** wird auch das Spiel bei der ersten Runde wieder begonnen. Die **DIFFICULTY** Schalter werden in diesem Spiel nicht benutzt.

pare il mostro fino a farlo esplodere.

Per mantenere alto il livello di destrezza, puoi ricominciare un gioco alla stessa ripresa in cui ti trovavi quando hai perso l'ultima vita. A questo scopo basta premere il pulsante rosso di "tiro" del comando alla fini di un gioco, mentre il titolo **DIG DUG** appare sullo schermo.

I COMMUTATORI

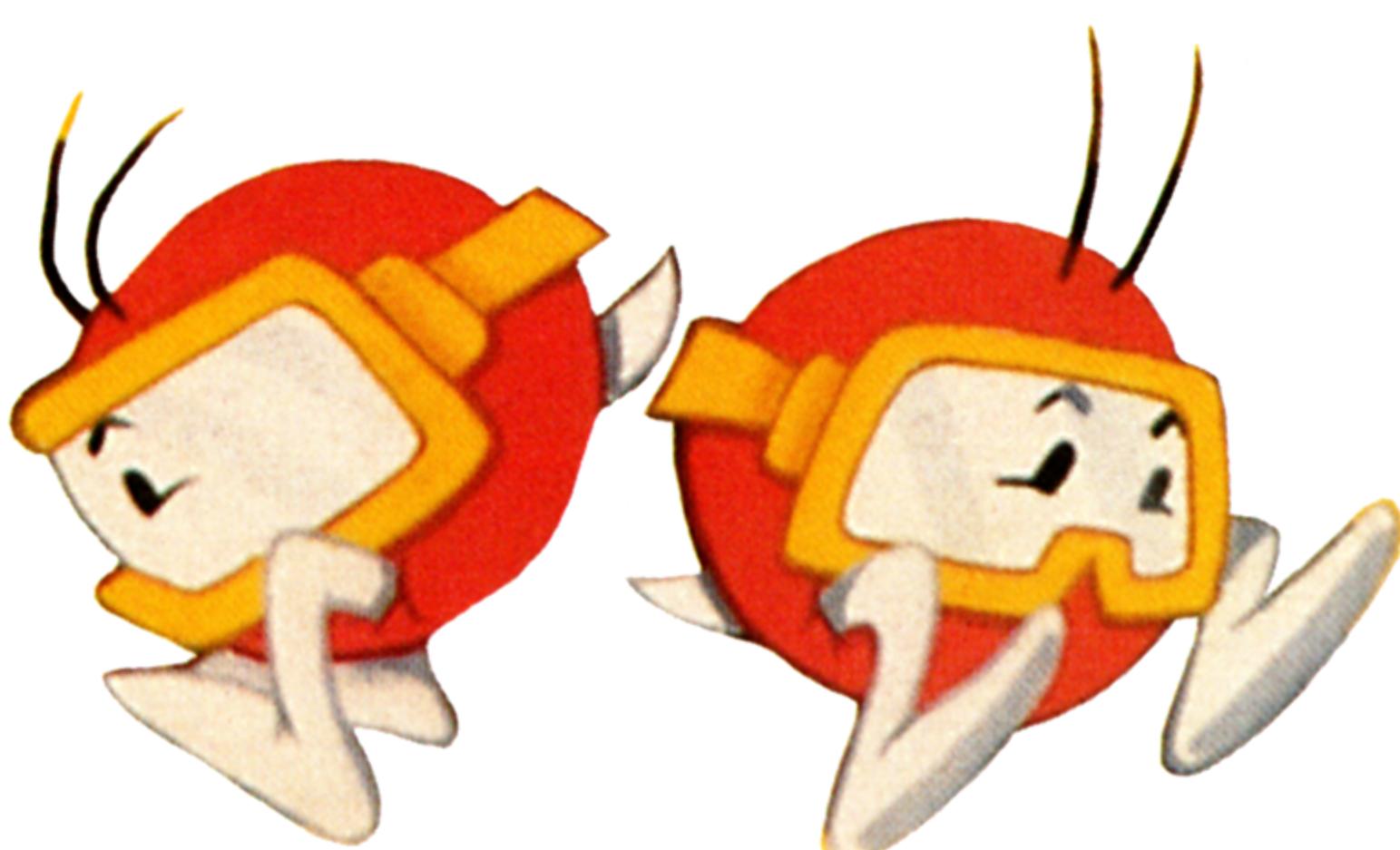
Premi **GAME SELECT** per scegliere una variante normale o una facile. La variante facile viene indicata dall'orsacchiotto nel centro dello schermo. Premi **GAME RESET** o il pulsante rosso del comando per cominciare a giocare. Premendo **GAME RESET** si ricomincerà il gioco alla prima ripresa. I commutatori **DIFFICULTY** non vengono usati in questo gioco.

botón u oprímalo repetidamente para inflar al monstruo hasta reventarlo.

Después de perder todas sus vidas, puede reiniciar un juego en el partido que acaba de jugar. De esta manera puede mantener alto el nivel de destreza. Para hacer esto, sólo oprima el botón rojo de fuego al terminal el juego, mientras las palabras **DIG DUG** aparecen en la pantalla.

CONMUTADORES

Oprima **GAME SELECT** para escoger una variación normal o fácil. La variación fácil es señalada por un osito en medio de la pantalla. Oprima **GAME RESET** o el botón rojo de mando para iniciar el juego. Oprimiendo **GAME RESET**, también reiniciará un juego en el primer partido. Los conmutadores **DIFFICULTY** no se usan en este juego.



SCORING

Digging: 10 points every two chunks of earth

Dropping rocks on meanies:

1 meanie	1000
2 meanies	2500
3 meanies	4000
4 meanies	6000
5 meanies	8000
6 meanies	10,000
7 meanies	12,000

Blowing up Pooka; Blowing up Fygar from above or below:

Top soil layer	200
2nd soil layer	300
3rd soil layer	400
Bottom soil layer	500

Blowing up Fygar from the side:

Top soil layer	400
2nd soil layer	600
3rd soil layer	800
Bottom soil layer	1000

Prizes:

Carrot	400
Turnip	600
Mushroom	800
Cucumber	1000
Eggplant	2000
Bell Pepper	3000
Tomato	4000
Onion	5000
Watermelon	6000
Galaxian	7000
Pineapple	8000

SCORE

Creusage: 10 points toutes les deux pelletées de terre

Destruction des méchants à l'aide de rocher:

1 méchant	1000
2 méchants	2500
3 méchants	4000
4 méchants	6000
5 méchants	8000
6 méchants	10.000
7 méchants	12.000

Ecclatement de Pooka ou de Fygar par dessus ou par dessous:

Couche de terrain supérieure	200
Seconde couche	300
Troisième couche	400
Couche inférieure	500

Destruction de Fygar par le côté:

Couche de terrain supérieure	400
Seconde couche	600
Troisième couche	800
Couche inférieure	1000

Prix:

Carotte	400
Navet	600
Champignon	800
Concombre	1000
Aubergine	2000
Poivron	3000
Tomate	4000
Oignon	5000
Pastèque	6000
Galaxien	7000
Ananas	8000

PUNKTE-ZÄHLUNG

Graben: 10 Punkte für jede zwei Erdbrocken

Felsblock auf Gemeinlinge fallen lassen:

1 Gemeinling	1000
2 Gemeinlinge	2500
3 Gemeinlinge	4000
4 Gemeinlinge	6000
5 Gemeinlinge	8000
6 Gemeinlinge	10.000
7 Gemeinlinge	12.000

Pooka explodieren lassen; Fygar von oben oder unten explodieren lassen:

Ackerkrume	200
2. Erdschicht	300
3. Erdschicht	400
Untere Erdschicht	500

Fygar von der Seite explodieren lassen:

Ackerkrume	400
2. Erdschicht	600
3. Erdschicht	800
Untere Erdschicht	1000

Preise:

Karotte	400
Steckrübe	600
Pilz	800
Gurke	1000
Aubergine	2000
Paprika	3000
Tomate	4000
Zwiebel	5000
Wassermelone	6000
Galaxier	7000
Ananas	8000

PUNTEGGIO

Lavori di scavo: 10 punti ogni due zolle di terra

Mostri accoppati facendo cadere un masso:

1 mostro	1000
2 mostri	2500
3 mostri	4000
4 mostri	6000
5 mostri	8000
5 mostri	10.000
7 mostri	12.000

Pooka fatto scoppiare; Fygar fatto scoppiare dall'alto o dal basso:

Strato di terra superiore	200
Secondo strato	300
Terzo strato	400
Strato inferiore	500

Fygar fatto scoppiare dal lato:

Strato di terra superiore	400
Secondo strato	600
Terzo strato	800
Strato inferiore	1000

Premi:

Carota	400
Rapa	600
Fungo	800
Cetriolo	1000
Melanzana	2000
Peperone	3000
Pomodoro	4000
Cipolla	5000
Cocomero	6000
Galassiano	7000
Ananas	8000

PUNTUACION

Excavar: 10 puntos por cada dos paladas

Dejar caer una roca en los monstruos:

1 monstruo	1000
2 monstruos	2500
3 monstruos	4000
4 monstruos	6000
5 monstruos	8000
5 monstruos	10.000
7 monstruos	12.000

Reventar a Pooka; Reventar a Fygar desde arriba o abajo:

Capa de tierra a la superficie	200
Segunda capa	300
Tercera capa	400
Capa al fondo	500

Reventar a Fygar de lado:

Capa de tierra a la superficie	400
Segunda capa	600
Tercera capa	800
Capa al fondo	1000

Premios:

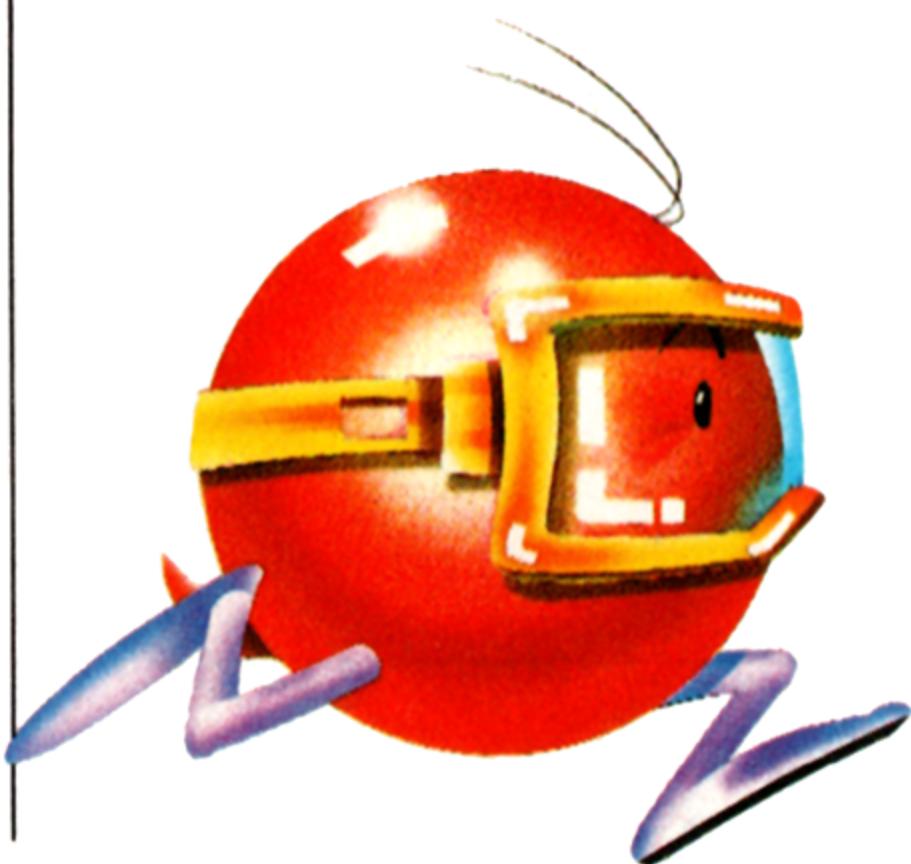
Zanahoria	400
Nabo	600
Hongo	800
Pepino	1000
Berenjena	2000
Pimiento dulce	3000
Tomate	4000
Cebolla	5000
Sandía	6000
Galaxiano	7000
Piña	8000

HELPFUL HINTS

■ The last meanie on a screen will always try to escape, thus ending the round. So, if just one meanie remains and the prize hasn't appeared, you may want to stun that meanie long enough to allow the prize to appear.

■ To crush a ghost, tunnel under a rock and wait (as long as you don't move, the rock won't fall). When a ghost covers the rock, quickly move out of the way and the ghost will be crushed.

■ Try to group meanies behind you by stunning them and then running. (You can run right through a stunned meanie.) When several are in pursuit, lead them toward a boulder and drop it on them for high points.



CONSEILS UTILES

■ Le dernier méchant restant sur l'écran essayera toujours de s'enfuir pour mettre fin à la manche. S'il ne reste qu'un adversaire et que le prix n'a pas encore surgi, il peut donc être souhaitable de paralyser l'ennemi pour donner au prix le temps d'apparaître.

■ Pour aplatisir un fantôme, creusez sous un rocher et attendez (tant que vous resterez immobile, la roche ne tombera pas). Quand le fantôme est devant le rocher, allez-vous en vite et votre ennemi sera réduit en miettes.

■ Essayez de regrouper vos ennemis derrière vous en vous sauvant après les avoir paralysés (vous pouvez carrément passer à travers un adversaire paralysé). Quand plusieurs adversaires sont sur vos talons, attirez-les vers un rocher dont vous vous servirez pour les écraser et gagner plein de points.

NÜTZLICHE TIPS

■ Der letzte Gemeinling am Bildschirm versucht immer, sich aus dem Staub zu machen, und so die Runde zu beenden. Wenn also nur ein Gemeinling übrig ist und der Preis nicht erschienen ist, könnten Sie den Gemeinling gerade so lange aus der Fassung bringen, damit der Preis erscheinen kann.

■ Um einen Geist zu zerschmettern, treiben Sie einen Tunnel unter einem Felsen durch und warten Sie ab (solange Sie sich nicht bewegen, fällt der Felsblock nicht herunter). Wenn ein Geist den Felsen bedeckt, machen Sie sich schleunigst aus dem Weg, und der Geist wird zerschmettert.

■ Versuchen Sie, Gemeinlinge hinter sich in eine Gruppe zu bringen, indem Sie diese erst aus der Fassung bringen und dann weglaufen. (Sie können direkt durch einen fassungslosen Gemeinling rennen.) Wenn eine Reihe von ihnen Sie verfolgt, führen Sie die Gemeinlinge zu einem Felsblock und lassen Sie diesen auf sie herunterfallen — da gibt's viele Punkte.

CONSIGLI UTILI

- L'ultimo mostro rimasto sullo schermo cercherà sempre di scappare via, facendo così terminare la ripresa. Quindi, se rimane un unico mostro ed il premio non è ancora apparso, sarà meglio che tu stordisca quel mostro in attesa che il premio si faccia vivo.
- Per schiacciare un fantasma, scava sotto un masso ed aspetta (fin tanto che non ti muovi, il masso non cade). Quando un fantasma copre il masso, togliiti rapidamente di mezzo ed il fantasma verrà schiacciato.
- Cerca di raggruppare i mostri dietro di te stordendoli e poi scappando di corsa. (Puoi passare dritto attraverso un mostro stordito). Quando ce ne sono parecchi che ti inseguono, conducili verso un masso e faglielo cadere sopra a tutti quanti in modo da guadagnare un sacco di punti.

CONSEJOS UTILES

- El último monstruo en la pantalla siempre intentará escaparse, lo cual terminará el partido. Si queda sólo un monstruo y el premio no ha aparecido, sería avisable aturdir al monstruo lo suficiente para que pueda aparecer el premio.
- Para machacar a un fantasma, excave un túnel por debajo de una roca y espere (mientras no se mueva, la roca no caerá). Cuando un fantasma cubre la roca, muévase pronto y el fantasma quedará aplastado.
- Trate de agrupar a los monstruos detrás de usted. Hay que aturdirlos y correr pronto (usted puede atravesar a un monstruo atonizado). Cuando muchos lo persiguen, llévelos hacia una roca y déjela caer sobre ellos para ganar muchos puntos.



ATARI[®]
PROOF OF PURCHASE
2000
DIG DUG*

ATARI, INC., International Division
1312 Crossman, P.O. Box 61657
Sunnyvale, CA 94086 U.S.A.



A Warner Communications Company 

C019787-77 REV. A

ATARI and Design, Reg. U.S. Pat & TM. Off.
© 1983 ATARI, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in U.S.A.